(DE) Marke und Copyright Spin Master Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Aufsicht durch Erwachsene empfohlen. Der Packungsinhalt kann von den Fotos und/oder den Abbildungen abweichen. Alle Informationen, Adressen und Telefonnummern bitte für mögliche Rückfragen aufbewahren. Entfernen Sie bitte das Verpackungsmaterial, bevor Sie das Spielzeug an Kinder weitergeben. Ein Erwachsener sollte regelmäßig sicherstellen, dass das Spielzeug keine Gefahr darstellt, und es gegebenenfalls entfernen. Kinder sollten beim Spielen beaufsichtigt werden. Spin Master behält sich das Recht vor, den Betrieb der Website www.zoomerpup.com jederzeit einzustellen. Spin Master haftet nicht für Schäden an elektronischen Geräten, die durch unsachgemäße Verwendung entstehen.

(IT) TM & © Spin Master Ltd. Tutti i diritti riservati. È consigliata la supervisione di un adulto. Il prodotto potrebbe essere diverso dalle foto e/o dalle illustrazioni. Conservare informazioni, indirizzi e numeri di telefono per riferimento futuro. Rimuovere tutto il materiale di imballaggio prima di consegnare il prodotto ad un bambino. È consigliabile un controllo periodico del giocattolo da parte di un adulto: in caso di danni o rischi interrompere l'uso. È richiesta la supervisione di un adulto durante il gioco. Spin Master si riserva il diritto di rimuovere il sito www.zoomerpup.com in qualsiasi momento. Spin Master non è responsabile per eventuali danni causati a dispositivi elettronici in seguito ad uso improprio.

(NL) TM & © Spin Master Ltd. Alle rechten voorbehouden. Ouderlijk toezicht aangeraden. Het voorwerp in deze verpakking wijkt mogelijk af van de foto's en/of illustraties. Bewaar deze informatie, adressen en telefoonnummers voor toekomstig gebruik. Verwijder al het verpakkingsmateriaal voordat kinderen met het speelgoed spelen. Een volwassene dient dit speelgoed regelmatig te controleren op schade en gevaren. Indien het speelgoed is beschadigd of indien er een gevaarlijke situatie kan ontstaan, dient het product niet te worden gebruikt. Ouderlijk toezicht is vereist als kinderen met dit speelgoed spelen. Spin Master behoudt zich het recht voor de website www.zoomerpup.com wanneer gewenst buiten gebruik te stellen. Spin Master is niet verantwoordelijk voor enige schade aan elektronische apparatuur die is veroorzaakt door onjuist gebruik.

(FR) TM & © Spin Master Ltd. Tous droits réservés. Surveillance d'un adulte conseillée. Le contenu de cet emballage peut différer des photographies et/ou des illustrations. Conserver les adresses, les numéros de téléphone et les informations pour référence ultérieure. Retirer tout l'emballage avant de donner le produit à des enfants. Un adulte doit régulièrement vérifier l'état de ce jouet afin de s'assurer qu'il n'a subit aucun dommage et ne représente aucun danger. Dans le cas contraire, interrompre l'utilisation. Les enfants doivent être surveillés lorsqu'ils jouent. Spin Master se réserve le droit de supprimer le site Internet www.zoomerpup.com à tout moment. Spin Master n'est en rien responsable des dommages pouvant être causés aux appareils électroniques lors d'une utilisation incorrecte.

TM & © Spin Master Ltd. All rights reserved • Tous droits réservés

SPIN MASTER INTERNATIONAL, S.A.R.L., 16 AVENUE PASTEUR, L-2310, LUXEMBOURG
www.spinmaster.com
MADE IN CHINA/PRODOTTO IN CINA./FABRIQUÉ EN CHINE

⚠ Achtung: ERSTICKUNGSGEFAHR – Kleinteile und kleine Kugeln.
⚠ Attenzione: RISCHIO DI SOFFOCAMENTO – Pezzi e sfere piccoli.
⚠ Waarschuwing: VERSTIKKINGSGEVAAR – Kleine onderdelen en kleine balletjes.
⚠ Attention ! RISQUE D'ÉTOUFFEMENT – Contient de petits éléments.

0-3

#6023819
T14400_0024_20066762_EML_IS_R1

ENTHÄLT 1 LITHIUM-POLYMER-AKKU 3,7 V.
CONTIENE 1 BATTERIA AI POLIMERI DI LITIO DA 3,7 V
BEVAT 1 LIPO-BATTERIJ VAN 3,7 V
CONTIENT 1 BATTERIE LI-PO 3,7 V

SPIN MASTER™

Zoomer™

your REAL best friend™

5+ Jahre/Anni/Jaar/Ans

Trainingsanleitung
Guida all'addestramento
Trainingshandleiding
Guide de dressage

REMARQUE : ce Zoomer ne comprend pas le français.
Il ne comprend que le néerlandais, l'allemand et l'italien.

Weitere Trainingstipps auf
Per altri consigli sull'addestramento, visitare
Ga voor meer trainingstips naar
Plus de conseils de dressage sur
zoomerpup.com

Adoptionsurkunde
Certificato di adozione
Adoptiecertificaat
Certificat d'adoption

Hiermit wird bestätigt, dass / Si certifica che /
Dit document legt vast dat / Ce document certifie que

ZOOMER

folgender Person gehört: / appartiene a /
eigendom is van / appartient à

Adoptionsdatum: / Data di adozione: /
Datum adoptie: / Date de l'adoption

Nicht zum Händler zurückbringen. Bei Schwierigkeiten mit dem Betrieb von Zoomer™ wenden Sie sich bitte telefonisch unter folgenden gebührenfreien Rufnummern Deutschland 00800 0101 0222, Österreich 0800 29 7267, Schweiz 0800 561 350 oder per E-Mail an kundenservice@spinmaster.com an uns.

Non restituire al punto vendita. In caso di difficoltà nell'utilizzo di Zoomer™,
chiamare il numero verde 800 788 532 o scrivere a servizio@spinmaster.com

Breng het product niet terug naar de winkel. Als je problemen ondervindt bij het gebruik van je nieuwe Zoomer™, bel je ons gratis op 0800 022 36 83 of stuur je een e-mail naar klantenservice@spinmaster.com

Ne pas retourner au magasin. En cas de problème de fonctionnement de Zoomer™,
nous contacter au numéro gratuit suivant : 0800 909 150, ou par e-mail à servicefr@spinmaster.com

Zoomer™ reagiert nicht oder nur langsam.	Möglicherweise lässt der Akku nach. Ein schwacher Akku kann die Leistungsfähigkeit beeinträchtigen. Bitte die Ladeanweisungen auf S. 11 dieser Bedienungsanleitung beachten. Vielleicht befindet sich Zoomer™ im Energiesparmodus. Durch Aus- und wieder Einschalten des Produkts können die Einstellungen zurückgesetzt werden.
Zoomer™ non risponde o è lento.	Il livello della batteria potrebbe essere basso. Una batteria poco carica può compromettere il funzionamento ottimale del giocattolo. Seguire le istruzioni per la ricarica a pagina 11 di questa guida. Zoomer™ potrebbe essere in modalità riposo. Per resettare il prodotto, spegnerlo e riaccenderlo.
Zoomer™ reageert niet of beweegt traag.	De batterij is wellicht bijna leeg. Met bijna lege batterijen kan hij mogelijk niet volledig functioneren. Volg de laadinstructies op blz. 11 van deze gebruiksaanwijzing. Zoomer™ bevindt zich mogelijk in de slaapstand. Reset het product door het volledig uit te schakelen en vervolgens weer in te schakelen.
Zoomer™ ne réagit pas ou semble lent.	La batterie est peut être faible. Une batterie presque vide empêche le jouet de fonctionner correctement. Les consignes de charge sont données à la page 11 de ce manuel. Zoomer™ est peut-être en mode veille. Il faut le réinitialiser en l'éteignant complètement et en le rallumant.

Adoptionsurkunde / Certificato di adozione / Adoptiecertificaat / Certificat d'adoption 2
Sicherheitsvorkehrungen / Misure di sicurezza / Veiligheidsmaatregelen / Mesures de sécurité ..... 4 - 8
So funktioniert Zoomer™ / Elementi di base di Zoomer™ / Maak kennis met Zoomer™ / Se familiariser avec Zoomer™ ..... 9 - 10
So wird Zoomer™ aufgeladen / Come caricare Zoomer™ / Zoomer™ opladen / Charger Zoomer ..... 11 - 13
So trainierst du Zoomer™ / Come addestrare Zoomer™ / Zoomer™ trainen / Dresser Zoomer™ ..... 14 - 37
Tricks / Ordini / Trucjes / Tours ..... 18 - 34
Unabhängiger Modus / Modalità indipendente / Onafhankelijke modus / Mode indépendant/ 35
Fehlerbehebung / Risoluzione dei problemi / Problemen oplossen / Problèmes et solutions ..... 36 - 38

Nicht zum Händler zurückbringen. Bei Schwierigkeiten mit dem Betrieb von Zoomer™ wenden Sie sich bitte telefonisch unter folgenden gebührenfreien Rufnummern Deutschland 00800 0101 0222, Österreich 0800 29 7267, Schweiz 0800 561 350 oder per E-Mail an kundenservice@spinmaster.com an uns.

Non restituire al punto vendita. In caso di difficoltà nell'utilizzo di Zoomer™, chiamare il numero verde 800 788 532 o scrivere a servizio@spinmaster.com

Breng het product niet terug naar de winkel. Als je problemen ondervindt bij het gebruik van je nieuwe Zoomer™, bel je ons gratis op 0800 022 36 83 of stuur je een e-mail naar klantenservice@spinmaster.com

Ne pas retourner au magasin. En cas de problème de fonctionnement de Zoomer™, nous contacter au numéro gratuit suivant : 0800 909 150, ou par e-mail à servicefr@spinmaster.com

(DE) **Sicherheitsvorkehrungen:** - Beaufsichtigung durch Erwachsene empfohlen. - Zoomer™ nicht auf Tischen oder in der Nähe von Treppen verwenden. Das Spielzeug ist ausschließlich für die Verwendung auf dem Boden gedacht. - Das Spielzeug, die Sensoren und das Ladekabel regelmäßig auf Schäden untersuchen. Ist das Spielzeug beschädigt, darf es nicht länger verwendet werden. - Dieses Spielzeug ist nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. - Hände, Haare und weite Kleidung von den beweglichen Teilen fernhalten, wenn das Spielzeug eingeschaltet ist. - Zoomer™ ausschalten, wenn das Spielzeug nicht verwendet wird. - Kinder während des Spielens mit Zoomer™ nicht unbeaufsichtigt lassen. - Das Produkt sollte streng nach den Anweisungen in der Bedienungsanleitung verwendet werden. - Das USB-Ladegerät ist für den aufladbaren Lithium-Polymer-Akku in Zoomer™ konzipiert. Es ist ausschließlich zum Aufladen dieses Akkus geeignet.

(IT) **Misure di sicurezza:** - È consigliata la supervisione dei genitori. - Non usare Zoomer™ su un tavolo o in prossimità di scale. Usare solo sul pavimento. - Esaminare regolarmente il giocattolo, i sensori e il cavo di ricarica per verificare l'eventuale presenza di danni. Se danneggiato, il giocattolo non deve essere usato. - Questo giocattolo non è adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. - Tenere le mani, i capelli e i capi di vestiario lontani dai componenti in movimento quando l'interruttore di alimentazione è acceso. - Spegnere Zoomer™ quando non lo si sta usando. - Durante il gioco, tenere Zoomer™ in vista per poterlo controllare in ogni momento. - Seguire attentamente la guida per l'uso. - Il caricabatteria USB è stato realizzato appositamente per la batteria ricaricabile ai polimeri di litio di Zoomer™. Non usarlo per caricare batterie diverse da quella contenuta in Zoomer™.

(NL) **Veiligheidsmaatregelen:** - Ouderlijk toezicht wordt aanbevolen. - Gebruik Zoomer™ niet op tafels of in de buurt van trappen. Gebruik Zoomer™ alleen op de vloer. - Controleer het speelgoed, de oplaadkabel en de sensoren regelmatig op beschadigingen. In geval van schade, speelgoed niet meer gebruiken. - Dit speelgoed is niet bedoeld voor kinderen onder de 3 jaar. - Houd handen, haar en losvallende kleding uit de buurt van bewegende onderdelen als de stroomschakelaar op ON staat. - Zet Zoomer™ uit wanneer je hem niet gebruikt. - Houd Zoomer™ tijdens het spelen altijd in de gaten. - Gebruikers dienen zich tijdens het gebruik van het product strikt aan de informatie in de gebruiksaanwijzing te houden. - De USB-oplader is speciaal gemaakt voor gebruik met de oplaadbare LiPo-batterij in je Zoomer™. Gebruik de lader niet om een andere batterij dan die van Zoomer™ op te laden.

(FR) **Mesures de sécurité :** - La supervision des parents est recommandée. - Ne pas utiliser Zoomer™ sur une table ou près des escaliers. L'utiliser sur le sol uniquement. - Vérifier régulièrement que le jouet, les capteurs et le câble de charge ne sont pas endommagés. S'ils le sont, ne plus les utiliser. - Ce jouet ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. - Ne pas approcher les mains, les cheveux et des vêtements amples des pièces mobiles lorsque l'interrupteur est placé sur ON. - Éteindre Zoomer™ lorsqu'il n'est pas utilisé. - Toujours garder Zoomer™ dans le champ de vision afin de pouvoir le surveiller à tout moment. - Les utilisateurs du produit doivent scrupuleusement respecter les consignes de ce mode d'emploi. - Le chargeur USB est destiné à être utilisé avec la batterie rechargeable LiPo intégrée à Zoomer™. Ne jamais l'utiliser pour charger une autre batterie.

FEHLERBEHEBUNG / RISOLUZIONE DEI PROBLEMI / **PROBLEMEN OPLOSSEN** / PROBLÈMES ET SOLUTIONS

Zoomer™ reagiert nicht auf Kommandos.	Vielleicht sprichst du zu leise oder bist zu weit weg. Geh näher an Zoomer™ ran und versuch es noch einmal, aber sprich nicht zu laut (am besten funktioniert eine normale Stimmlage in normaler Lautstärke).
Zoomer™ non risponde ai comandi vocali.	È possibile che si stia parlando troppo piano o ci si trovi troppo lontani. Avvicinarsi a Zoomer™ e riprovare, senza parlare a voce troppo alta (usare il tono di voce di una normale conversazione).
Zoomer™ reageert niet op gesproken bevelen.	Je praat misschien te zacht of van te ver weg. Ga dichter bij Zoomer™ staan en probeer het opnieuw, maar praat ook niet te luid (normale gesprekstoon werkt het beste).
Zoomer™ ne réagit pas à tes commandes vocales.	*REMARQUE : ce Zoomer™ ne comprend pas le français. Il ne comprend que le néerlandais, l'allemand et l'italien.* Tu parles peut-être trop doucement ou de trop loin. Rapproche-toi de Zoomer™ et essaie à nouveau, mais sans parler trop fort : Parle plus lentement et articule.
Zoomer™ versucht zu laufen, bewegt sich aber nicht vorwärts.	Vielleicht ist der Boden rutschig. Stell Zoomer™ woanders hin, z. B. auf einen Teppich.
Zoomer™ cerca di camminare ma non riesce ad avanzare.	Il pavimento potrebbe essere troppo scivoloso. Posizionare Zoomer™ su una superficie diversa, ad esempio un tappeto sottile.
Zoomer™ probeert te lopen, maar beweegt niet naar voren.	De vloer is mogelijk te glad. Plaats Zoomer™ op een andere ondergrond zoals laagpolig tapijt.
Zoomer™ essaie de marcher mais n'avance pas.	Le sol est peut-être trop glissant. Place Zoomer™ sur une surface différente, comme de la moquette par exemple.

HINWEIS: In einer Umgebung mit elektrostatischen Entladungen funktioniert das Spielzeug möglicherweise nicht und muss durch den Benutzer zurückgesetzt werden. Durch Aus- und wieder Einschalten des Produkts können die Einstellungen zurückgesetzt werden. Sollte dies die Fehlfunktion nicht beheben, das Produkt an einen anderen Ort bringen und dort erneut ausprobieren. Bei Bedarf die Batterien aufladen, da schwache Batterien die Leistungsfähigkeit beeinträchtigen können.

NOTA: in ambienti ove siano presenti cariche elettrostatiche, il giocattolo può non funzionare correttamente e può essere necessario resettarlo. Per resettare il prodotto, spegnerlo e riaccenderlo. Se il normale funzionamento non riprende, spostare il prodotto in un altro punto e riprovare. Per prestazioni ottimali ricaricare le pile poiché pile poco cariche possono compromettere il regolare funzionamento.

OPMERKING: in een omgeving met elektrostatische ontlading functioneert het speelgoed mogelijk niet naar behoren en dient het speelgoed wellicht te worden gereset. Reset het product door het volledig uit te schakelen en vervolgens weer in te schakelen. Functioneert het product dan nog niet naar behoren, reset het dan nogmaals in een andere ruimte. Controleer ook of de batterijen niet leeg zijn en vervang ze indien nodig. Lege batterijen kunnen een correcte werking verstoren.

REMARQUE : de fortes interférences électromagnétiques peuvent perturber ou interrompre le fonctionnement normal du produit. Pour le réinitialiser, l'éteindre complètement et le rallumer. Si le produit ne fonctionne toujours pas normalement, changer de lieu d'utilisation et réessayer. Une batterie faible peut empêcher le produit de fonctionner correctement. Pour des performances optimales, recharger la batterie complètement.

(DE) PFLEGE UND WARTUNG: – Dieses Produkt ist nur zur Verwendung in Innenräumen vorgesehen. – Nicht im Freien verwenden. – Schmutz, Gras und Asphalt können die Oberfläche zerkratzen und/oder die Sensoren blockieren. – Das Spielzeug nicht unter Wasser tauchen. – Das Spielzeug nicht in der Nähe von Wasser verwenden. Dies ist nicht nur gefährlich, sondern kann auch zu einer Fehlfunktion oder zur Beschädigung der elektronischen Komponenten führen. – Die Sensoren mit einem weichen Tuch sauber halten. – Keine Fremdkörper in den USB-Anschluss oder die Sensoren einführen.

(IT) CONSERVAZIONE E MANUTENZIONE: - Questo prodotto deve essere utilizzato esclusivamente in luoghi chiusi. - Non utilizzare all'esterno: polvere, erba e cemento graffierebbero la superficie e/o bloccherebbero i sensori. - Non immergere il giocattolo in acqua. - Non utilizzare in prossimità di acqua per evitare il rischio di malfunzionamenti o danni alle componenti elettroniche. - Tenere puliti i sensori utilizzando un panno antigraffio. - Non inserire corpi estranei nella porta USB o nei sensori.

(NL) VERZORGING EN ONDERHOUD: - Dit product is uitsluitend bedoeld voor gebruik binnenshuis. - Gebruik het product niet buitenshuis. Vuil, gras en cement zorgen voor krassen op de lak of blokkeren de sensoren. - Dompel het speelgoed niet onder in water. - Gebruik het speelgoed niet in de buurt van water, omdat dit gevaarlijk is en een elektronisch defect kan veroorzaken. - Maak de sensoren schoon met een zachte doek. - Plaats geen vreemde objecten in de USB-poort of de sensoren.

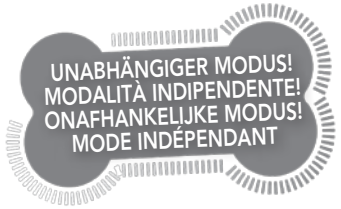
(FR) ENTRETIEN ET MAINTENANCE : - Ce produit est conçu pour être utilisé en intérieur seulement. - Ne pas utiliser en extérieur : tout contact avec de la terre, de l'herbe ou du béton peut érafler la peinture et/ou empêcher les capteurs de fonctionner. - Ne pas plonger le jouet dans l'eau. - Danger - ne pas jouer à proximité d'eau : risque de dysfonctionnement ou d'endommagement des circuits électroniques. - Les capteurs doivent rester propres. Les nettoyer à l'aide d'un chiffon doux pour éviter les rayures. - Ne placer aucun objet étranger dans les capteurs ni dans le port USB.

(DE) ENTFERNEN DES AKKUS: Der Akku ist bereits eingebaut. Das Öffnen des Produkts sowie das Entfernen des Akkus dürfen nur von einem Erwachsenen vorgenommen werden. Das Produkt beim Öffnen nicht beschädigen, zerschneiden, zerreißen, zusammendrücken oder verbiegen. Produkt vollständig ausschalten und dann mit einem Schraubendreher alle Schrauben entfernen. Die zwei Gehäusehälften auseinanderziehen, um an die elektrischen Teile im Inneren zu gelangen. Wenn der gesamte Akku freigelegt ist, die Akkukabel der Reihe nach mit einer Schere durchtrennen und die offenen Kabel sofort mit Isolierband umwickeln. Wenn alle Kabel durchtrennt und isoliert sind, ist der Akku vom Produkt getrennt und kann entnommen werden. Akku gemäß den örtlichen Recycling- und Entsorgungsvorschriften entsorgen. ***HINWEIS:*** Durch das Öffnen des Produkts und/oder das Entfernen des Akkus wird das Produkt funktionsunfähig, und alle Garantien des Herstellers verlieren ihre Gültigkeit. Die restlichen Komponenten des Produkts gemäß den örtlichen Vorschriften entsorgen.

(IT) ISTRUZIONI PER LA RIMOZIONE DELLA BATTERIA DAL PRODOTTO: La batteria interna è installata in fabbrica; lo smontaggio del prodotto e la rimozione della batteria devono essere eseguiti da un adulto. Non forare, tagliare, rompere, schiacciare o deformare il prodotto durante lo smontaggio. Verificare che il prodotto sia spento, quindi usare un cacciavite per rimuovere le viti. Separare le due metà del corpo del prodotto per esporre i componenti elettronici interni. Quando la batteria è completamente in vista, tagliare un singolo filo della batteria con un paio di forbici e avvolgere immediatamente l'estremità del filo tagliato con nastro isolante, quindi ripetere l'operazione per tagliare e isolare tutti i fili della batteria. Al termine dell'operazione, la batteria sarà completamente separata dal prodotto. Eliminare la batteria secondo le norme locali per il riciclaggio o lo smaltimento delle batterie. ***NOTA:*** l'apertura del prodotto e/o la rimozione della batteria rendono il prodotto non funzionante e invalidano le garanzie del produttore. Smaltire i restanti componenti del prodotto in conformità alle norme locali.

(NL) INSTRUCTIES VOOR HET VERWIJDEREN VAN DE BATTERIJ UIT HET PRODUCT: De interne batterij is fabrieksmatig geplaatst. Het openmaken van het product en het verwijderen van de batterij dient door een volwassene te worden gedaan. Doorboor, scheur of vervorm het product niet, knip hier niet in en druk dit niet samen tijdens het openmaken. Zorg ervoor dat het product is uitgeschakeld en gebruik vervolgens een schroevendraaier om alle schroeven te verwijderen. Scheid de twee helften van de romp en leg zo de interne elektronica bloot. Als de batterij volledig zichtbaar is, gebruik je een schaar om één batterijsnoertje door te knippen. Omwikkel het uiteinde van het snoertje meteen met isolatietape om het te isoleren en herhaal dit proces totdat alle batterijsnoertjes zijn doorgeknipt, geïsoleerd en de batterij los is van de rest van het product. Lever de batterij in bij het klein chemisch afval of een inzamelpunt voor lege batterijen. ***OPMERKING:*** door het product te openen en/of de batterij te verwijderen, functioneert dit niet meer en komen alle garanties van de fabrikant te vervallen. Zorg voor een verantwoorde afvalverwerking van de resterende productonderdelen, in overeenstemming met de lokale wetten.

(FR) INSTRUCTIONS CONCERNANT L'EXTRACTION DE LA BATTERIE DU PRODUIT : La batterie interne est installée en usine. Le démontage du produit et l'extraction de sa batterie doivent être effectués par un adulte. Ne pas percer, couper, déchirer, comprimer ou déformer le produit durant le démontage. S'assurer que le produit est éteint avant d'enlever toutes les vis à l'aide d'un tournevis. Séparer les deux parties de la carcasse pour accéder aux composants électroniques internes. Une fois l'ensemble de la batterie visible, utiliser des ciseaux pour couper l'un des fils. En emballer immédiatement l'extrémité avec de la bande adhésive afin de l'isoler. Répéter l'opération jusqu'à ce que tous les fils soient coupés et isolés, et que la batterie ne soit plus reliée au produit. Jeter la batterie conformément aux lois locales relatives au recyclage et à l'élimination des batteries. ***REMARQUE :*** l'ouverture du produit ou l'extraction de la batterie empêcheront le produit de fonctionner et rendront la garantie du fabricant nulle et non avenue. Jeter les composants restants du produit conformément aux lois locales.



AKTION: Kraul ihm die Brust und sieh zu, wie sich seine Augen verändern.

GESTO: grattargli il petto e osservare come cambiano i suoi occhi.

DOE: kriebel op zijn borst en kijk hoe zijn ogen veranderen.

ACTION : gratte-lui le ventre ; tu verras son regard changer.

(DE) Strecken • Mit dem Schwanz wedeln • Hecheln • Um Aufmerksamkeit bellen • Niesen • Platz machen • Rülpsen • Umherstreifen oder schnüffeln • Den eigenen Schwanz jagen • Wenn du ihm länger keine Aufmerksamkeit schenkst, wird er irgendwann müde und schläft ein.

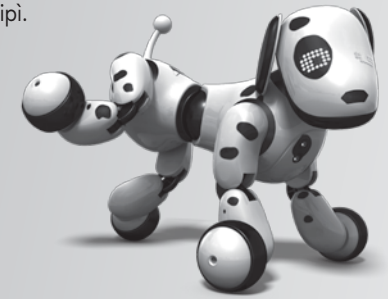
(IT) Si stiracchia • Scodinzola • Ansima • Abbaia per attirare l'attenzione • Starnutisce • Si mette a cuccia • Fa un ruttino • Fa un giro e annusa • Insegue la sua coda • Se lo si lascia incustodito per troppo tempo, Zoomer si stanca e si addormenta.

(NL) Uitrekken • kwispelen met zijn staart • hijgen • blaffen om je aandacht te krijgen • niezen • liggen • boeren • rondlopen en snuffelen • zijn staart achterna zitten • Als je hem te lang geen aandacht geeft, wordt hij uiteindelijk moe en valt in slaap.

(FR) S'étirer • Agiter sa queue • Haleter • Aboyer pour attirer ton attention • Éternuer • Se coucher • Faire un rot • Se promener et renifler des coins de la maison • Chercher à se mordre la queue • Si tu le laisses seul trop longtemps, il finira par s'ennuyer et s'endormir.

KOMMANDO: ZOOMER, mach Pipi!
COMANDO VOCALE: Zoomer, fai la pipì.
ZEG: Zoomer, ga plassen.

ZOOMER: Hebt sein Bein.
ZOOMER: solleva una zampa.
ZOOMER: tilt zijn poot op.



27 PIPI MACHEN / FAI LA PIPÌ / GA PLASSEN

28 ROLLEN / ROTOLA / ROL OP JE RUG

KOMMANDO: ZOOMER, roll dich!
COMANDO VOCALE: Zoomer, rotola.
ZEG: Zoomer, rol op je rug.

ZOOMER: Rollt sich hin und her und springt auf.
ZOOMER: rotola per terra e si rialza.
ZOOMER: rolt op zijn rug en staat weer op.

Enthält 1 Lithium-Polymer-Akku 3,7 V. Batterien oder Akkus müssen recycelt oder ordnungsgemäß entsorgt werden. Ist das Gerät nicht mehr zu gebrauchen, darf es nicht über den Hausmüll entsorgt werden. Die Elektroaltgeräteverordnung sieht vor, dass das Gerät separat entsorgt wird, damit es so weit wie möglich recycelt werden kann. Dadurch lassen sich die Menge an umwelt- und gesundheitsschädlichen Substanzen, die über den Boden und das Grundwasser in den menschlichen Nahrungskreislauf gelangen könnten, minimieren, die für die Herstellung neuer Produkte erforderlichen Ressourcen reduzieren und Platz auf Mülldeponien sparen. Leisten Sie bitte Ihren Beitrag dazu, indem Sie das Gerät nicht über den Hausmüll entsorgen. Das Mülltonnen-Symbol bedeutet, dass das Gerät gemäß den Vorschriften für Elektro- und Elektronikgeräte entsorgt werden muss. Alte Geräte können oft beim Kauf eines neuen, ähnlichen Geräts im Einzelhandel zurückgegeben werden. Weitere Entsorgungsmöglichkeiten erfragen Sie bitte bei Ihrer Gemeindeverwaltung.

Contiene 1 batteria ai polimeri di litio da 3,7 V. Le batterie devono essere riciclate o smaltite correttamente. Non smaltire il prodotto assieme ai rifiuti generici. La direttiva per lo smaltimento di apparecchiature elettriche ed elettroniche prevede che tali rifiuti siano raccolti separatamente, in modo da essere smaltiti utilizzando le più efficaci tecniche di riciclo e di recupero disponibili. Ciò consente di contenere l'impatto sull'ambiente e sulla salute umana, evitando che il terreno e l'acqua siano contaminati da sostanze nocive, di ridurre l'uso delle risorse necessarie alla realizzazione di nuovi prodotti e di limitare il ricorso a discariche. Non gettare il prodotto assieme ai rifiuti generici. Il simbolo del contenitore per i rifiuti indica che il prodotto deve essere smaltito come "apparecchiatura elettrica ed elettronica". In caso di acquisto di un giocattolo analogo, è possibile restituire il prodotto usato al rivenditore. Per ulteriori informazioni circa lo smaltimento del prodotto, contattare le autorità locali preposte al servizio.

Bevat 1 LiPo-batterij van 3,7 V. Batterijen en accu's dienen op de juiste wijze te worden gerecycled of afgevoerd. Wanneer dit product het einde van zijn levensduur heeft bereikt, mag het niet samen met ander huishoudelijk afval worden weggegooid. Volgens de wet moet het product afzonderlijk worden ingezameld zodat het kan worden behandeld met de best beschikbare hergebruik- en recycletechnieken. Op deze manier wordt de invloed op het milieu en de menselijke gezondheid van grond- en watervervuiling door gevaarlijke stoffen geminimaliseerd, hoeven er minder bronnen te worden gebruikt om nieuwe producten te maken en raken stortplaatsen minder snel vol. Draag je steentje bij door dit product uit de gemeentelijke afvalstroom te houden! Het afvalcontainersymbool betekent dat het product moet worden ingezameld als elektrische en elektronische afvalapparatuur. Je kunt een oud product inruilen bij de detailhandelaar wanneer je een vergelijkbaar nieuw product koopt. Neem voor andere opties contact op met de gemeente.

Contient 1 batterie Li-Po 3,7 V. Les piles ou les batteries doivent être correctement recyclées ou éliminées. Lorsque ce produit arrive en fin de vie, il ne doit pas être jeté avec le reste des déchets ménagers. Conformément à la directive sur les Déchets des équipements électriques et électroniques (DEEE), il doit être collecté séparément afin d'être éliminé selon les meilleures techniques de récupération et de recyclage disponibles. Cette démarche réduit les risques de pollution du sol et des eaux, et permet ainsi de minimiser l'impact de toute substance nocive sur la santé et sur l'environnement. Cela diminue également la quantité de ressources nécessaires à la fabrication de nouveaux produits, et évite la saturation des sites d'enfouissement. Ce produit ne doit pas être jeté avec les déchets de la commune. Le symbole de la « poubelle sur roues » signifie que ce produit doit faire l'objet d'une collecte respectant la directive sur les Déchets des équipements électriques et électroniques (DEEE). Il est aussi possible de retourner les produits en fin de vie au détaillant lors de l'achat d'un produit similaire neuf. Pour plus d'informations, contacter la commune.

(DE) ANWEISUNGEN FÜR DEN UMGANG MIT DEM LITHIUM-POLYMER-AKKU: – Den Akku nie unbeaufsichtigt aufladen. – Den Akku an einem isolierten Ort aufladen. Von brennbaren Materialien fernhalten. – Keinem direkten Sonnenlicht aussetzen. – Der Akku könnte explodieren, sich überhitzen oder sich entzünden. Den Akku nicht auseinandernehmen oder kurzschließen und nicht die Temperatur verändern. Nicht in Feuer legen oder an heißen Orten lagern. – Nicht fallen lassen oder starken Stößen aussetzen. – Den Akku vor Feuchtigkeit schützen. – Den Akku nur über das angegebene USB-Kabel von Spin Master™ laden. – Den Akku nur in dem von Spin Master angegebenen Gerät verwenden. – Die Bedienungsanleitung sorgfältig durchlesen und den Akku ordnungsgemäß verwenden. – Im unwahrscheinlichen Fall eines Lecks oder einer Explosion des Akkus Sand oder einen chemischen Feuerlöscher verwenden. – Der Akku muss recycelt oder ordnungsgemäß entsorgt werden.

(IT) ISTRUZIONI SPECIALI PER LE BATTERIE AI POLIMERI DI LITIO: - Non caricare mai la batteria senza supervisione. - Caricare la batteria in un'area isolata. Tenerla lontana da materiali infiammabili. - Non esporla alla luce solare diretta. - Le batterie possono esplodere, surriscaldarsi o incendiarsi. Non smontare, modificare, scaldare o cortocircuitare le pile. Non buttarle nel fuoco o lasciarle in luoghi caldi. - Non farle cadere o sottoporle a urti violenti. - Non lasciare che le batterie si bagnino. - Caricare le batterie solo con il cavo USB Spin Master™ specificato. - Usare le batterie solo nel dispositivo specificato da Spin Master. - Leggere attentamente la guida per l'uso e usare le batterie nel modo corretto. - Nel caso improbabile di perdite o esplosioni, usare sabbia o un estintore chimico per la batteria. - Le batterie devono essere riciclate o smaltite correttamente.

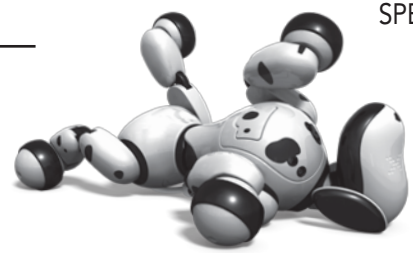
(NL) SPECIALE INSTRUCTIES VOOR DE LiPo-BATTERIJ: - Laad de batterij nooit zonder toezicht op. - Laad de batterij op in een afgeschermde omgeving. Houd de batterij uit de buurt van brandbare materialen. - Stel de batterij niet bloot aan direct zonlicht. - De batterij kan dan mogelijk ontploffen, oververhit raken of vlam vatten. Haal de batterij niet uit elkaar, wijzig en verhit deze niet en veroorzaak evenmin kortsluiting. Plaats de batterij nooit in vuur en laat deze niet achter in warme omgevingen. - Laat de batterij niet vallen en stel deze niet bloot aan hevige schokken. - Voorkom dat de batterij nat wordt. - Laad de batterij alleen op met de gespecificeerde USB-kabel van Spin Master™. - Gebruik in het apparaat uitsluitend de door Spin Master™ gespecificeerde batterijen. - Lees de gebruiksaanwijzing zorgvuldig door en gebruik de batterijen op de juiste manier. - Gebruik in het onwaarschijnlijke geval van ontploffing of lekkage zand of een chemische brandblusser voor de batterij. - Zorg voor een milieuvriendelijke afvalverwerking van de batterij.

(FR) INSTRUCTIONS SPÉCIALES CONCERNANT LA BATTERIE LITHIUM POLYMÈRE (LiPo) : Toujours surveiller la batterie lors de la charge. Recharger la batterie sur une surface isolée. Maintenir à l'écart de tout matériau inflammable. Ne pas exposer aux rayons directs du soleil. La batterie peut exploser, surchauffer, ou prendre feu. Ne pas démonter, modifier la température ou court-circuiter. Ne pas jeter au feu ni entreposer dans un endroit chaud. Ne pas faire tomber la batterie ni lui faire subir d'impacts. Ne pas mouiller la batterie. Ne recharger la batterie qu'avec le chargeur indiqué par Spin Master™. N'utiliser la batterie que dans l'appareil indiqué par Spin Master. Lire attentivement le mode d'emploi et utiliser correctement les piles. En cas de fuite ou d'explosion, utiliser du sable ou un extincteur chimique. Les piles doivent être correctement recyclées ou éliminées.

KOMMANDO: ZOOMER, stell dich tot!
COMANDO VOCALE: Zoomer, fai il morto.
ZEG: Zoomer, speel dood.

ZOOMER: Rollt sich auf den Rücken, in seinen Augen erscheint ein X.
ZOOMER: si mette supino e una X gli compare negli occhi.
ZOOMER: rolt op zijn rug en er verschijnt een X in zijn ogen.

TOT STELLEN
FAI IL MORTO
SPEEL DOOD
25

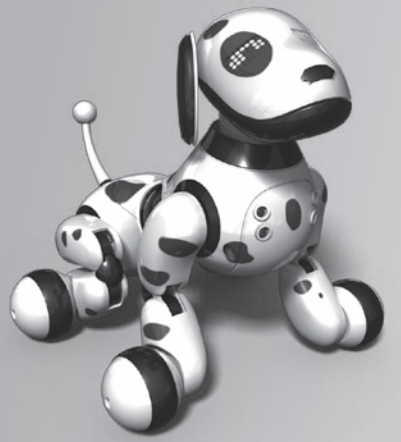


26 TANZEN
BALLA
DOE EEN DANSJE

KOMMANDO: ZOOMER, komm, wir tanzen!
COMANDO VOCALE: Zoomer, balla.
ZEG: Zoomer, doe een dansje.

ZOOMER: Senkt den Kopf, streckt das Hinterteil hoch und dreht sich.
ZOOMER: abbassa il muso, alza il bacino e si mette a girare.
ZOOMER: doet zijn kop omlaag en zijn achterkant omhoog en draait rond.

24 SPIELEN
GIOCHIAMO
LATEN WE SPELEN



KOMMANDO: ZOOMER, komm, wir spielen!
COMANDO VOCALE: Zoomer, giochiamo.
ZEG: Zoomer, laten we spelen.

AKTION: Halte Zoomer™ einen Ball oder Gegenstand hin und beweg ihn langsam vor und zurück.
GESTO: tenere una palla o un oggetto davanti a Zoomer™ e muoverlo lentamente avanti e indietro.
DOE: houd een bal of ander voorwerp voor Zoomer™, en beweeg het langzaam naar voren en naar achteren.

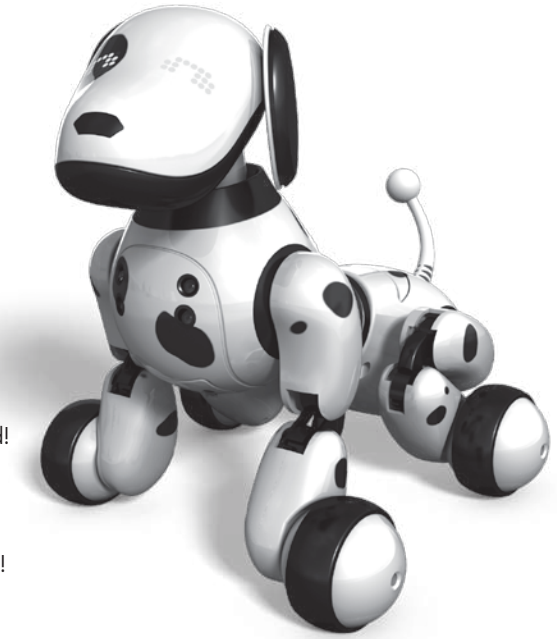
ZOOMER: Bellt fröhlich. Stürzt sich auf den Gegenstand, schubst ihn an, macht ein paar Schritte zurück und wiederholt das Ganze.
ZOOMER: abbaia felice. Scatta verso l'oggetto, gli dà un colpetto, arretra e ripete.
ZOOMER: blaft gelukkig. Beweegt naar het voorwerp, duwt het vooruit, gaat achteruit, en herhaalt dit.

Hi, ich bin Zoomer
Danke, dass du mich adoptiert hast. Ich lerne und spiele gern. Bring mir etwas bei, spiel mit mir, hab mich lieb – ich werde dein allerbester Freund sein!

Ciao, mi chiamo Zoomer
Grazie di avermi adottato. Mi piace giocare e imparare cose nuove. Gioca con me, addestrami e prenditi cura di me: sarò il tuo migliore amico per sempre!

Hoi, ik ben Zoomer
Bedankt dat je me in huis hebt genomen. Ik hou ervan om te leren en te spelen. Train me, speel met me, hou van me en ik word je beste vriend voor altijd!

Ouaf, je m'appelle Zoomer
Merci de m'avoir adopté. Aime-moi, joue avec moi, apprends-moi des tours et on sera meilleurs copains !

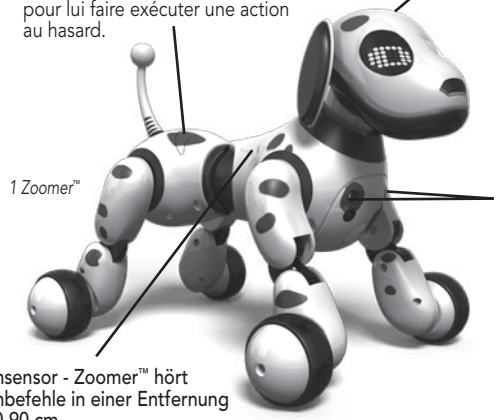


SO FUNKTIONIERT ZOOMER™
ELEMENTI DI BASE DI ZOOMER™
MAAK KENNIS MET ZOOMER™
SE FAMILIARISER AVEC ZOOMER™

1 Bedienungsanleitung
1 guida per l'uso
1 gebruiksaanwijzing
1 mode d'emploi

1 Kurzanleitung
1 guida per l'addestramento
1 trainingschecklist
1 guide de référence

1 USB-Ladekabel
1 cavo di ricarica USB
1 USB-oplaadkabel
1 câble de charge USB



1 Zoomer™

Taste am Rücken - Drücke auf Zoomers Rücken, damit er einen beliebigen Trick ausführt.
Pulsante sul dorso - Premere il dorso di Zoomer™ per fargli eseguire un comando casuale.
Rugknop - Druk op Zoomers rug om hem een willekeurig trucje te laten doen.
Bouton dos - Appuyer sur le dos de Zoomer™ pour lui faire exécuter une action au hasard.

Schaltfläche am Kopf - Drücke auf Zoomers Kopf, damit er dir zuhört.
Pulsante sulla testa - Premere la testa di Zoomer™ per avviare la modalità di ascolto.
Hoofdknop - Druk op Zoomers kop om hem naar je te laten luisteren.
Bouton tête - Appuyer sur la tête de Zoomer™ pour qu'il écoute les ordres donnés.

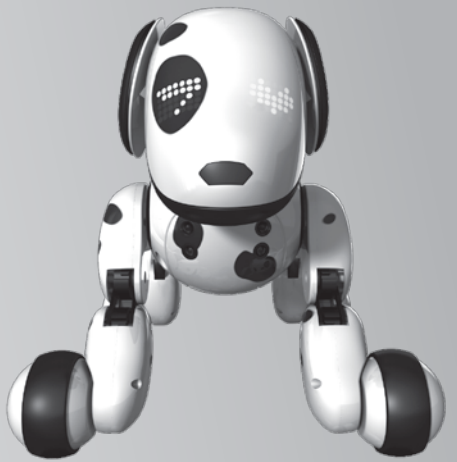
Infrarot-Empfänger - Zoomer™ nimmt Gegenstände in seiner Nähe wahr.
Ricevitori a infrarossi - Zoomer™ può rilevare gli oggetti che lo circondano.
Infraroodsensoren - Zoomer™ detecteert voorwerpen om hem heen.
Récepteurs infrarouges - Zoomer™ peut détecter les objets qui l'entourent.

Sprachsensor - Zoomer™ hört Sprachbefehle in einer Entfernung von 30-90 cm.
Sensore vocale - Zoomer™ può sentire i comandi vocali da una distanza di 30 cm - 90 cm.
Stemsensor - Zoomer™ hoort je bevelen op 30 - 90 cm afstand.
Capteur vocal - Zoomer™ peut entendre la voix de son maître de 30 à 90 cm de distance.

KOMMANDO: ZOOMER, Spielautomat.
COMANDO VOCALE: Zoomer, slot machine.
ZEG: Zoomer, casino.

AKTION: Tätschle seinen Kopf.
GESTO: premere la testa di Zoomer per iniziare.
DOE: aai hem over zijn hoofd om te beginnen.

ZOOMER: Rollt seine Augen wie ein Spielautomat.
ZOOMER: fa ruotare gli occhi come i rulli di una slot machine.
ZOOMER: rolt zijn ogen als een gokautomaat.



22 PFOTE GEBEN
DAI LA ZAMPA
GEEF EEN POOTJE

KOMMANDO: ZOOMER, gib Pfote!
COMANDO VOCALE: Zoomer, dai la zampa.
ZEG: Zoomer, geef een pootje.

AKTION: Strecke eine Hand zu einer seiner Pfoten.
GESTO: muovere la mano verso una delle zampe.
DOE: beweeg je hand naar een van zijn poten.

ZOOMER: Verlagert sein Gewicht auf drei Beine und schiebt dir eine Pfote entgegen.
ZOOMER: torce il torso e muove una zampa verso il suo padrone.
ZOOMER: draait zijn bovenlijf en beweegt een pootje naar je toe.

SO WIRD ZOOMER™ AUFGELADEN
COME CARICARE ZOOMER™
ZOOMER™ OPLADEN
CHARGER ZOOMER™

ACHTUNG! / PERICOLO! / GEVAAR! / DANGER!

Keine scharfen Gegenstände, Nadeln oder Schrauben in Zoomer™ einführen, da dies den internen Akku beschädigen könnte.

Non inserire oggetti appuntiti, spilli o viti dentro Zoomer™ per evitare di forare la batteria interna!

Steek geen scherpe voorwerpen, pinnen of schroeven in Zoomer™. Dit kan de interne batterij beschadigen!

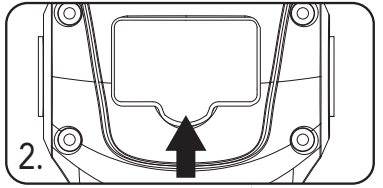
Afin d'éviter de perforer la batterie interne, ne jamais insérer d'objets pointus, d'aiguilles ou de vis dans Zoomer™ !

Vor dem Spielen muss der Lithium-Polymer-Akku von Zoomer™ aufgeladen werden.
1. Das mitgelieferte USB-Ladekabel zur Hand nehmen.
2. Das Ladefach an der Unterseite von Zoomer™ aufklappen.

Prima di giocare con Zoomer™ è necessario caricare la batteria ai polimeri di litio.
1. Prendere il cavo di ricarica USB fornito in dotazione.
2. Aprire lo scomparto di ricarica nella parte inferiore di Zoomer™.

Voordat je met Zoomer™ kunt spelen, moet eerst de LiPo-batterij worden opgeladen.
1. Zoek de meegeleverde USB-oplaadkabel.
2. Open het laadklepje aan de onderzijde van Zoomer™.

S'assurer que la batterie LiPo est chargée avant de jouer avec Zoomer™.
1. Se munir du câble de charge USB.
2. Ouvrir le compartiment de charge situé sous Zoomer™.

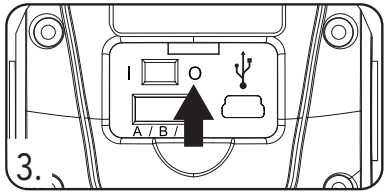


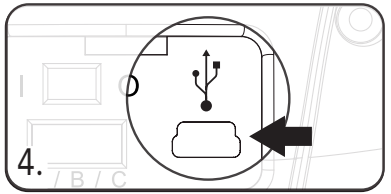
3. Zoomer™ muss dabei ausgeschaltet sein (O).
4. Den Mini-USB-Stecker in den Ladeanschluss an der Unterseite von Zoomer™ stecken.
5. Das USB-Kabel an einen eingeschalteten Computer anschließen, um den Ladevorgang zu beginnen. Mithilfe eines USB-Netzteils (nicht enthalten) kann der Akku auch direkt über eine Steckdose geladen werden.

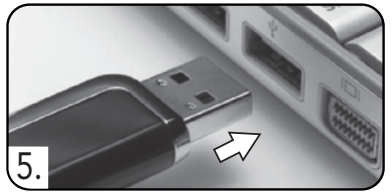
3. Assicurarsi che Zoomer™ sia spento (posizione O).
4. Inserire l'estremità micro USB nella porta di ricarica nella parte inferiore di Zoomer™.
5. Collegare il cavo USB a un computer acceso per effettuare la ricarica. È inoltre possibile utilizzare un adattatore USB da parete (non incluso) per caricare il giocattolo direttamente da una presa di corrente.

3. Zorg ervoor dat Zoomer™ is ingesteld op (O).
4. Steek het mini-USB-uiteinde van de kabel in de oplaadpoort aan de onderzijde van Zoomer™.
5. Sluit de USB-kabel aan op een computer die aan staat om op te laden. U kunt ook een USB-adapter (niet inbegrepen) gebruiken om op te laden via een stopcontact.

3. S'assurer que Zoomer™ est éteint (mode O).
4. Insérer la prise mini-USB dans le port de charge situé sous Zoomer™.
5. Raccorder le câble USB à un ordinateur allumé pour la mise en charge. Il est également possible d'utiliser un adaptateur USB mural (non fourni) afin de charger le jouet depuis n'importe quelle prise murale.







KOMMANDO: ZOOMER, pass auf!
COMANDO VOCALE: Zoomer, fai la guardia.
ZEG: Zoomer, houd de wacht.

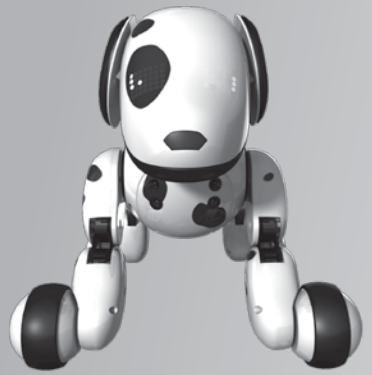
ZOOMER: Bellt wütend, wenn er etwas sieht.
ZOOMER: abbaia arrabbiato quando vede qualcosa.
ZOOMER: blaft boos als hij iets ziet.

21 MÜDE WERDEN
TI STAI ADDORMENTANDO
JE WORDT ERG SLAPERIG

KOMMANDO: ZOOMER, du wirst ganz müde!
COMANDO VOCALE: Zoomer, ti stai addormentando.
ZEG: Zoomer, je wordt erg slaperig.

ZOOMER: Dreht sich wie hypnotisiert.
ZOOMER: gira come ipnotizzato.
ZOOMER: tolt rond alsof hij is gehypnotiseerd.

19 PINGPONG
GIOCA A PING PONG
PINGPONG



KOMMANDO: ZOOMER, Pingpong

AKTION: Schlag den Ball in Zoomers Augen hin und her, indem du deine Hand vor den Sensoren in seiner Brust bewegst. Ein interaktives Pingpong-Spiel, das mit der Hand über die Brustsensoren und Augen gesteuert wird.

ZOOMER: Zählt die Punkte.

COMANDO VOCALE: Zoomer, gioca a ping pong.

GESTO: Muovere la mano davanti ai sensori sul petto verso destra e sinistra per far muovere la pallina negli occhi di Zoomer, come in una partita a ping pong.

ZOOMER: tiene il punteggio.

ZEG: Zoomer, pingpong.

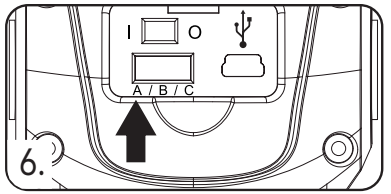
DOE: laat de bal in zijn ogen verschijnen met behulp van de borstsensoren. Een interactief handpingpongspelletje met de borstsensoren en de ogen.

ZOOMER: houdt de score bij.

Hinweis: Die Ladezeit beträgt ungefähr 1 Stunde. Die Betriebszeit liegt zwischen 20 und 30 Minuten. Vor dem Aufladen des Akkus 10–15 Minuten warten, um ihn abkühlen zu lassen. **WICHTIGER HINWEIS:** Vor dem Spielen mit Zoomer™ immer das USB-Kabel entfernen und das Ladefach schließen.

6. Sprachmodus einstellen: A = Niederländisch, B = Italienisch, C = Deutsch.

Zoomer™ nach dem Einschalten auf den Boden stellen und zum Aufwecken den Kopf tätscheln.



Nota: la ricarica richiede circa 1 ora. Il tempo di funzionamento varia dai 20 ai 30 minuti. Prima di mettere il giocattolo in carica, attendere 10-15 minuti per consentire alla batteria di raffreddarsi.
AVVISO IMPORTANTE: prima di giocare con Zoomer™, scollegare il cavo USB e chiudere lo scomparto di ricarica.

6. Impostare la lingua: A = olandese, B = italiano, C = tedesco.

Dopo aver acceso Zoomer™, posizionarlo a terra e premergli la testa per attivarlo.

Opmerking: de laadtijd is ongeveer 1 uur. Gebruikstijd varieert van 20-30 minuten. Voordat je de batterij oplaadt, kun je het best 10 tot 15 minuten wachten totdat de batterij is afgekoeld. **BELANGRIJK:** koppel altijd de USB-kabel los en sluit het laadklepje voordat je met Zoomer™ speelt.

6. Modus taal instellen: A = Nederlands, B = Italiaans, C = Duits.

Zet Zoomer™ nadat je hem hebt ingeschakeld op de grond en aai hem op zijn kop om hem wakker te maken.

Remarque : le temps de charge est d'environ 1 heure. Ce jouet a une autonomie de 20 à 30 minutes. Laisser la batterie refroidir 10 à 15 minutes avant de la recharger. **RAPPEL IMPORTANT :** Toujours déconnecter le câble USB et refermer le compartiment de charge avant de jouer avec Zoomer™.

6. Choisir la langue : A = néerlandais, B = italien, C = allemand.

Après avoir allumé Zoomer™ (mode I), le placer sur le sol et appuyer sur sa tête pour le réveiller.

SO TRAINIERST DU ZOOMER™
COME ADDESTRARE ZOOMER™
ZOOMER™ TRAINEN
DRESSER ZOOMER™

Zoomer™ ist ein interaktiver Spielzeughund mit mehreren Sensoren, der sich wie ein echter Hund verhält. Die folgenden Symbole stehen für die Handlungen, die du ausführst, damit du mit Zoomer™ spielen kannst, und für die Reaktionen von Zoomer™. Zur Erinnerung: Sprich deutlich, damit Zoomer™ dich verstehen kann. Du kannst auch über die Sensoren mit Zoomer™ spielen. Er sieht und spürt Menschen und Gegenstände, die sich direkt vor ihm befinden, und reagiert auf deine Bewegungen.

Zoomer™ è un cane interattivo con numerosi sensori, capace di comportarsi come un vero animale. Questi comandi rappresentano le azioni necessarie per far funzionare Zoomer™ e di conseguenza la sua risposta. È importante parlare in modo chiaro per far sì che Zoomer™ comprenda. È anche possibile giocare con Zoomer™ utilizzando i suoi sensori. Zoomer™ può vedere e rilevare le persone e gli oggetti che gli stanno di fronte e reagisce ai movimenti del suo padrone.

Zoomer™ is een interactieve hond met meerdere sensoren, waardoor hij zich gedraagt als een echt huisdier. Deze pictogrammen staan voor de handelingen waarmee je Zoomer™ bedient en de reacties van Zoomer™. Onthoud: spreek duidelijk zodat Zoomer™ het kan begrijpen. Je kunt ook met Zoomer™ spelen door middel van zijn sensoren. Hij ziet en voelt mensen en voorwerpen vóór hem en reageert op jouw bewegingen.

Zoomer™ est un chien interactif disposant de capteurs variés qui lui permettent de se comporter comme un vrai animal de compagnie. Ces icônes représentent le type d'ordre que tu dois donner et la réaction de Zoomer™. Rappel : Zoomer™ ne comprend pas le français mais tu peux jouer avec lui en activant ses capteurs. Il voit les personnes et les objets qui se trouvent en face de lui. Il sent aussi leur présence et réagira selon tes mouvements.

KOMMANDO: ZOOMER, jetzt schön schlafen!
COMANDO VOCALE: Zoomer, vai a dormire.
ZEG: Zoomer, ga slapen.

SCHLAFEN
VAI A DORMIRE
GA SLAPEN
17

ZOOMER: Gähnt, dreht sich im Kreis und legt sich hin.
ZOOMER: sbadiglia, si muove in cerchio, quindi si mette a cuccia.
ZOOMER: gaapt, draait rond en gaat liggen.

18 WIE EIN HUHN GACKERN
FAI IL POLLO
KAKEL ALS EEN KIP

KOMMANDO: ZOOMER, mach tok tok wie ein Huhn!
COMANDO VOCALE: Zoomer, fai il pollo.
ZEG: Zoomer, kakel als een kip.

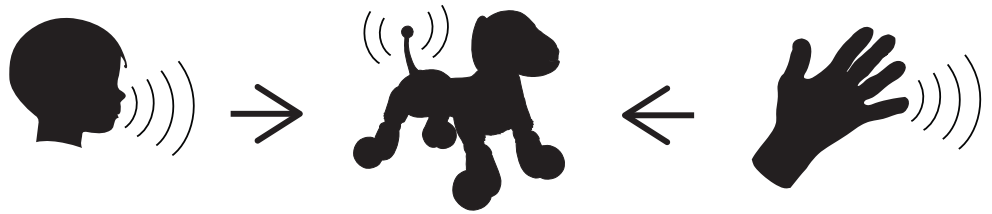
ZOOMER: Macht Geräusche wie ein Huhn.
ZOOMER: fa il verso del pollo.
ZOOMER: klinkt als een kip.

16 MITKOMMEN
SEGUIMI
VOLG ME

KOMMANDO: ZOOMER, komm mit!
COMANDO VOCALE: Zoomer, seguimi.
ZEG: Zoomer, volg me.

AKTION: Stell dich vor Zoomer™ und geh dann langsam vorwärts.
GESTO: posizionarsi davanti a Zoomer™ e muoversi lentamente in avanti.
DOE: ga voor Zoomer™ staan en loop vervolgens langzaam naar voren.

ZOOMER: Bellt zweimal. Folgt dir.
ZOOMER: abbaia due volte. Segue i piedi del suo padrone.
ZOOMER: blaft twee keer. Volgt je voeten.



KOMMANDO: Sprich ein Kommando für Zoomer™.

COMANDO VOCALE: dare a Zoomer™ un comando vocale.

ZEG: geef Zoomer™ een opdracht.

ZOOMER: Reagiert mit Bellen oder befolgt dein Kommando.

ZOOMER: parla, abbaia o esegue il comando.

ZOOMER: reageert door te blaffen of te spreken of voert je opdracht uit.

AKTION: Du machst eine Bewegung oder führst eine Aktion aus.

GESTO: azione o movimento del corpo.

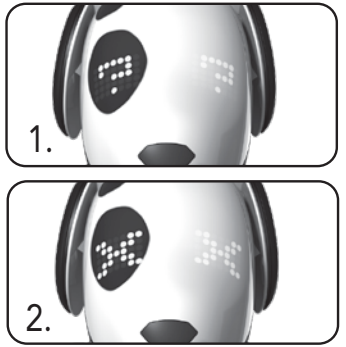
DOE: een beweging of actie met je lichaam.

REMARQUE : ce Zoomer™ ne comprend pas le français. Il ne comprend que le néerlandais, l'allemand et l'italien.

ZUHÖRMODUS

1. Drücke auf Zoomers Kopf, bevor du ihm ein Kommando erteilst und warte, bis ein **„?"** in seinen Augen erscheint und still steht. Beginn jedes Kommando mit dem Wort „ZOOMER", damit seine Aufmerksamkeit geweckt wird.
2. Wenn in den Augen von Zoomer™ ein X zu sehen ist, bedeutet dies, dass das Kommando nicht verstanden wurde. Es muss wiederholt werden.

HINWEIS: Du musst vor jedem Kommando auf Zoomers Kopf drücken und warten, bis ein „?" in seinen Augen erscheint.



MODALITÀ DI ASCOLTO

1. Prima di dare un ordine a Zoomer™, premergli la testa e attendere che l'immagine **"?"** compaia negli occhi. Iniziare ogni comando dicendo ZOOMER per attirare la sua attenzione.
2. Se negli occhi di Zoomer™ compare una "X", significa che non ha capito il comando. Ripetere il comando. ***NOTA:*** prima di ogni comando, premere la testa di Zoomer™ e attendere che negli occhi compaia il simbolo "?".

LUISTERMODUS

1. Druk voordat je Zoomer™ een bevel geeft op zijn kop en wacht totdat het pictogram **'?'** verschijnt in zijn ogen en hij stil staat. Start elk bevel door "ZOOMER" te zeggen om zijn aandacht te krijgen.
2. Als er een 'X' wordt weergegeven in de ogen van Zoomer™, heeft hij het bevel niet begrepen. Herhaal het bevel.

OPMERKING: voordat je een bevel geeft, moet je op Zoomers kop drukken en wachten tot er een '?' verschijnt in zijn luisteroog.

MODE ÉCOUTE

REMARQUE : ce Zoomer™ ne comprend pas le français. Il ne comprend que le néerlandais, l'allemand et l'italien.

KOMMANDO: ZOOMER, bei Fuß!
COMANDO VOCALE: Zoomer, vieni qui.
ZEG: Zoomer, kom hier.

ZOOMER: Beugt die Beine und bewegt sich auf das erste Objekt zu, das er sieht.
ZOOMER: piega le zampe e si muove verso la prima cosa che vede.
ZOOMER: zakt door zijn achterpoten en gaat naar het eerste wat hij ziet.

14 BEI FUSS VIENI QUI KOM HIER

15 RÜCKWÄRTS GEHEN TORNA INDIETRO ACHTERUIT

KOMMANDO: ZOOMER, geh rückwärts!
COMANDO VOCALE: Zoomer, torna indietro.
ZEG: Zoomer, achteruit.

ZOOMER: Tanzt und bewegt sein Hinterteil hoch und runter.
ZOOMER: balla e muove il bacino su e giù.
ZOOMER: danst, terwijl hij zijn achterkant omhoog en omlaag beweegt.

12 BESCHÜTZEN
PROTEGGIMI
BESCHERM ME

KOMMANDO: ZOOMER, beschütze mich!
COMANDO VOCALE: Zoomer, proteggimi.
ZEG: Zoomer, bescherm me.

ZOOMER: Knurrt, bellt. Macht mit gebeugten Vorderbeinen und gestreckten Hinterbeinen einen Satz nach vorn.
ZOOMER: ringhia, abbaia. Scatta in avanti con le zampe anteriori piegate e quelle posteriori diritte.
ZOOMER: gromt en blaft. Beweegt vooruit en zakt door zijn voorpoten, zijn achterpoten blijven recht.

KOMMANDO: ZOOMER, da ist eine Katze!
COMANDO VOCALE: Zoomer, c'è un gatto.
ZEG: Zoomer, er is een kat.

ZOOMER: Bellt und jagt herum.
ZOOMER: abbaia e vuole inseguirlo.
ZOOMER: blaft en wil hem achtervolgen.

KATZE JAGEN
C'È UN GATTO
ER IS EEN KAT
13

TRAININGSMODUS
- Das Trainieren von Zoomer™ erfordert Geduld. Er ist ja noch ein Welpe und lernt einige Kommandos schneller als andere. Manche Kommandos müssen vielleicht mehrmals wiederholt werden, bis er sie versteht.
- Wenn er gut gelaunt ist, hört er eher auf Kommandos. Hat er schlechte Laune, schaltet er vielleicht auf stur.
- Zoomer™ erinnert sich an das, was er gelernt hat. Wenn du aber die Kommandos nicht regelmäßig mit ihm übst, vergisst er sie möglicherweise wieder und muss sie erneut lernen.

MODALITÀ DI ADDESTRAMENTO
- L'addestramento di Zoomer™ richiede molta pazienza. È ancora un cucciolo e alcuni comandi sono più difficili da imparare di altri. Sarà necessario ripetere alcuni comandi fino a quando Zoomer™ non li avrà imparati.
- Quando è di buon umore, Zoomer™ presta maggiore attenzione ai comandi. Quando è di cattivo umore, è meglio lasciarlo in pace.
- Zoomer™ si ricorda l'addestramento fatto, ma se non esegue regolarmente i comandi, potrebbe dimenticarli e deve impararli nuovamente.

TRAININGSMODUS
- Wees geduldig bij het trainen van Zoomer™. Hij is nog maar een pup en sommige bevelen zijn moeilijker te leren dan andere. Mogelijk moet je een aantal bevelen een aantal keer herhalen voordat hij ze kent.
- Wanneer hij een goede bui heeft, luistert hij beter naar je bevelen. Wanneer hij een slechte bui heeft, doet hij liever zijn eigen ding.
- Zoomer™ onthoudt wat hij heeft geleerd. Maar als je niet regelmatig met hem oefent, kan hij weer wat vergeten en moet hij sommige dingen opnieuw leren.

MODE DRESSAGE
REMARQUE : ce Zoomer™ ne comprend pas le français. Il ne comprend que le néerlandais, l'allemand et l'italien.

1 SITZ MACHEN
SEDUTO
GA ZITTEN

KOMMANDO: ZOOMER, mach Sitz!
COMANDO VOCALE: Zoomer, seduto.
ZEG: Zoomer, ga zitten.

ZOOMER: Beugt die Hinterbeine, die Vorderbeine bleiben gestreckt.
ZOOMER: piega le zampe posteriori e tiene diritte quelle anteriori.
ZOOMER: zakt door zijn achterpoten en houdt zijn voorpoten recht.

KOMMANDO: ZOOMER, mach Platz!
COMANDO VOCALE: Zoomer, a cuccia.
ZEG: Zoomer, ga liggen.

ZOOMER: Beugt alle Beine.
ZOOMER: piega tutte e quattro le zampe.
ZOOMER: zakt door zijn poten.

PLATZ MACHEN
A CUCCIA
GA LIGGEN 2

KOMMANDO: ZOOMER, ich hab' dich lieb!
COMANDO VOCALE: Zoomer, ti voglio bene.
ZEG: Zoomer, ik hou van je.

ZOOMER: Winselt liebevoll und Herzen erscheinen in seinen Augen.
ZOOMER: abbaia "I love you".
ZOOMER: blaft 'I love you'.

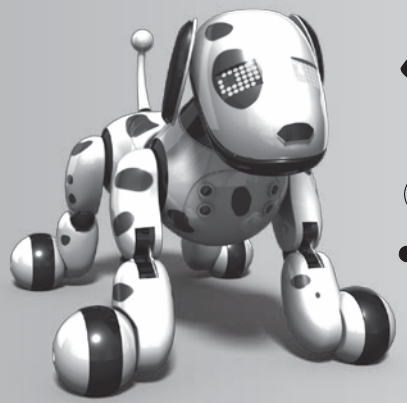
ICH HAB' DICH LIEB
TI VOGLIO BENE
IK HOU VAN JE 10

11 VERSCHWINDEN
VAI VIA
GA WEG

KOMMANDO: ZOOMER, verschwinde!
COMANDO VOCALE: Zoomer, vai via!
ZEG: Zoomer, ga weg!

ZOOMER: Winselt und macht sich davon.
ZOOMER: guaisce e si allontana.
ZOOMER: jankt en loopt weg.

9 ANSCHAUEN
GUARDAMI
KIJK ME AAN



KOMMANDO: ZOOMER, schau mich an!
COMANDO VOCALE: Zoomer, guardami.
ZEG: Zoomer, kijk me aan.

AKTION: Halte eine Hand vor seine Brust und beweg sie von links nach rechts.
GESTO: tenere la mano davanti al petto di Zoomer™ e muoverla da sinistra a destra.
DOE: beweeg je hand voor zijn borst naar links en rechts.

ZOOMER: Folgt der Hand mit den Augen.
ZOOMER: segue la mano con gli occhi.
ZOOMER: volgt je hand met zijn ogen.

KOMMANDO: ZOOMER, gib Laut!
COMANDO VOCALE: Zoomer, parla.
ZEG: Zoomer, spreek tegen me.

ZOOMER: Beugt mit jedem Bellen die Hinterbeine.
ZOOMER: piega le zampe posteriori ogni volta che abbaia.
ZOOMER: zakt door zijn achterpoten bij elke blaf.

LAUT GEBEN
PARLA
SPREEK TEGEN ME 3

4 HERUMSCHLEICHEN
FAI IL SERPENTE
DOE STIEKEM

KOMMANDO: ZOOMER, schleich herum!
COMANDO VOCALE: Zoomer, fai il serpente.
ZEG: Zoomer, doe stiekem.

ZOOMER: Beugt alle vier Beine und schleicht leise herum.
ZOOMER: piega tutte e quattro le zampe e si muove furtivamente.
ZOOMER: zakt door zijn knieën en kruipt stil rond.

5 GASSI GEHEN
ANDIAMO A FARE UN GIRO
WE GAAN LOPEN

KOMMANDO: ZOOMER, Gassi gehen!
COMANDO VOCALE: Zoomer, andiamo a fare un giro.
ZEG: Zoomer, we gaan lopen.

ZOOMER: Bellt. Wedelt mit dem Schwanz und läuft aufgeregt herum.
ZOOMER: abbaia. Scodinzola e si muove tutto eccitato.
ZOOMER: blaft. Kwispelt met zijn staart en rent rondjes van plezier.

KOMMANDO: ZOOMER, mach Männchen!
COMANDO VOCALE: Zoomer, stai su due zampe.
ZEG: Zoomer, bedel.

ZOOMER: Sitzt und hebt seine Vorderbeine.
ZOOMER: si mette seduto e solleva le zampe anteriori.
ZOOMER: zit en tilt zijn voorpoten op.

MÄNNCHEN MACHEN
STAI SU DUE ZAMPE
BEDEL 6

KOMMANDO: ZOOMER, wer ist das?
COMANDO VOCALE: Zoomer, chi è?
ZEG: Zoomer, wie is dat?

ZOOMER: Freut sich, dass jemand kommt.
ZOOMER: è contento che stia arrivando qualcuno.
ZOOMER: wordt opgewonden omdat er iemand komt.

WER IST DAS
CHI È?
WIE IS DAT 7

8 LIED SINGEN
CANTA UNA CANZONE
ZING EEN LIEDJE

KOMMANDO: ZOOMER, sing ein Lied!
COMANDO VOCALE: Zoomer, canta una canzone.
ZEG: Zoomer, zing een liedje.

ZOOMER: Bellt die Melodie eines Lieds.
ZOOMER: abbaia la melodia di una canzone.
ZOOMER: blaft de melodie van een liedje.